Sudeki™





CLIMAX



Manual de instrucciones

Recomendaciones en materia de salud

Descansa al menos 15 minutos por cada hora de juego. Evita jugar si estás cansado o no has dormido bien. Juega siempre en una habitación bien iluminada y lo más lejos posible de la pantalla. Algunas personas pueden sufrir ataques de epilepsia ante la exposición a determinadas luces parpadeantes o tipos de luz. Estas personas pueden sufrir un ataque al ver determinadas imágenes de televisión o al jugar a videojuegos, incluso aunque no tengan un historial médico de epilepsia. Consulta a tu médico si has sufrido estos ataques o experimentas los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones nerviosas u oculares, desmayos, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones.

Este juego se disfruta perfectamente con las especificaciones mínimas indicadas, pero hemos trabajado con NVIDIA para que proporcione la mejor experiencia posible nada más instalarlo en sistemas con hardware de NVIDIA.



Controles predeterminados del juego

Controles de navegación por los menús

Nota: Para ajustar la configuración de los controles, utilice el programa de configuración independiente.

W	Subir una opción.
S	Bajar una opción.
A	Moverse a la izquierda una opción.
D	Moverse a la derecha una opción.
(Acción1) Botón izquierdo del ratón	Elegir opción.

Controles de exploración



W	Moverse a la pantalla.
S	Moverse hacia la cámara.
A	Moverse hacia la izquierda.
D	Moverse hacia la derecha.
(Acción1) Botón izquierdo del ratón	Hablar con otro personaje, comprobar un objeto.
1, 2, 3, 4	Objetos acceso rápido.
Q	Menú rápido.
F1	Siguiente personaje.
F2	Personaje anterior.
M	Abrir menú principal.
Esc	Pausar la partida.
Mayús	Camina.



Controles de combate cuerpo a cuerpo





W	Moverse a la pantalla.
S	Moverse hacia la cámara. (con Espacio): Voltereta hacia atrás.
A	Moverse hacia la izquierda. (con Espacio): Rodar a la izquierda.
D	Moverse hacia la derecha. (con Espacio): Rodar a la derecha.
(Acción1) Botón izquierdo del ratón	Lanzar ataque vertical.
(Acción2) Botón derecho del ratón	Lanzar ataque horizontal.
Rueda del ratón	Desplazarse por las armas.
1, 2, 3, 4	Objetos acceso rápido.
Espacio	Levantar escudo (cuerpo a cuerpo); Rodar / voltereta hacia atrás cuando se utiliza con S, A o D.
R	Apartar a varios enemigos.
Q	Menú rápido.
F1	Siguiente personaje.
F2	Personaje anterior.
Esc / M	Pausar la partida.
Mayús	Camina.



Controles combate a distancia



W	Moverse a la pantalla.
S	Moverse hacia la cámara. (con Mayús izquierda): Voltereta hacia atrás.
A	Moverse hacia la izquierda. (con Mayús izquierda): Rodar a la izquierda.
D	Moverse hacia la derecha. (con Mayús izquierda): Rodar a la derecha.
(Acción1) Botón izquierdo del ratón	Lanzar ataque vertical.
Rueda del ratón	Desplazarse por las armas.
1, 2, 3, 4	Objetos acceso rápido.
R	Apartar a varios enemigos.
Q	Menú rápido.
F1	Siguiente personaje.
F2	Personaje anterior.
Esc / M	Pausar la partida.
Mayús	Camina.



Luces y sombras

La reina Lusica de Haskilia nació en la familia real de Illumina en tiempos mejores. Huérfana de padre y con una madre demasiado enferma para cuidar de ella, su vida no fue fácil. Ahora su reino está inmerso en una guerra que asola esta tierra, antaño pacífica.

Lógicamente más apesadumbrada, Lusica ha dirigido su ira hacia los invasores Aklorians y ha empleado su considerable poder en la defensa de su reino.

Cuatro amigos se han unido para ayudar a su reina. Aunque están destinados a toparse con antiguos dioses, maravillas primordiales e increíbles invenciones, los enemigos y la traición les esperan a cada paso. Será necesario tener un ojo avizor para detectar las claves vitales. A medida que estos amigos se abran camino a través de las luces y sombras, descubrirán que ambos extremos tienen más cosas en común de lo que habían imaginado...

Héroes y compañeros

Tal

Estos cuatro personajes controlables (PC) tienen en sus manos el futuro del mundo, aunque no sean conscientes de ello. Mientras su padre abandonaba a la familia por una vida en el ejército, la guerra se cobró las vidas de la madre de Tal y de su hermano pequeño. Con una juventud devastada por la guerra (asustado por la traición de su padre y la muerte de sus seres más queridos), Tal desarrolló un profundo deseo de demostrar su pericia como soldado y de ganarse el respeto de su padre. Tras graduarse en la escuela militar, Tal se unió a la guardia de elite Illumina, bajo las órdenes de nada menos que su padre, el General Arlo.

Habilidad especial

La habilidad especial de Tal es la fuerza. Es un tipo duro que hace buen uso de sus músculos al emplearlos para mover los obstáculos que se interponen en su camino.

Ailish

Aunque la magia es común en Haskilia, pocos la saben usar con la habilidad con que lo hace la Princesa Princess Ailish. Los poderes que se manifestaron en ella siendo muy pequeña han ido aumentando en sus 19 años de vida. Aunque es feliz en el castillo de Illumina con su madre, la Reina Lusica, además de tener al apuesto Tal entrenando en el patio, la guerra que se va extendiendo pronto pondrá a prueba sus aptitudes con la magia y su dedicación a su tierra natal.

Habilidad especial

La habilidad especial de Ailish es la visión mágica. Es capaz de ver cosas en el plano mágico que otros no pueden, lo cual resulta útil cuando las cosas se ponen negras. Además, puede hacer aparecer y desaparecer objetos en la vista en Primera persona.

Nota: Para hacer aparecer o desaparecer objetos, entra al modo Primera persona, apunta al objeto y pulsa .

Buki
Exótica mezcla de ser humano y animal, los sentidos e instintos de Buki son mucho más agudos que los de cualquier humano. Pero por esas mismas diferencias, ella, al igual que la mayoría de los de su raza, no confía demasiado en los humanos. No obstante, su puesto de embajadora la ha llevado al castillo de Illumina, donde su naturaleza inteligente y perspicaz le sirve de mucho.

Habilidad especial
La habilidad especial de Buki son sus garras, con las que puede trepar. Con ellas puede escalar paredes y trepar de lado con total facilidad, accediendo así a lugares a los que otros jamás habrían soñado llegar.

Elco
Todo el mundo coincide en que Elco da muestras de una sabiduría superior para sus 24 años. Un desafortunado accidente le privó de uno de sus brazos, pero hizo nacer en él una voluntad formidable. Siendo todavía joven, descubrió que ciertos cristales grandes poseían gran poder mágico y con la determinación y precisión de un científico nato, Elco empezó a trabajar para aprovechar dicho poder. Actualmente está creando un "escudo de la paz" para proteger a Illumina de la invasión…

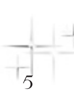
Habilidad especial
La habilidad especial de Elco es su mochila propulsora. Con ella puede volar por encima de las grietas con facilidad y alcanzar lugares a los que nadie llega. Asegúrate de que tenga suficiente combustible para el cohete.



Los mundos

Haskilia
Los ciudadanos del Brillante imperio de Haskilia disfrutaron largo tiempo de prosperidad y satisfacción. Pero cuando los implacables Aklorians comenzaron a invadir el reino, masacrando a los inocentes a su paso, sólo podían pensar en sobrevivir. Ahora el Ejército de Haskilian ha sido llamado para defender a su pueblo de los guerreros Aklorian que saquean el campo.

Castillo de Illumina
Desde el castillo de la capital, Illumina, la Reina Lusica gobierna correctamente, a pesar de la guerra que arrasa el lugar. Será necesario visitar ocasionalmente el bastión para reabastecerse, reagruparse o tal vez tener una audiencia con la propia reina. Aunque los aventureros más normales se limitarían a estas tareas básicas, un verdadero aventurero tal vez descubra secretos bien ocultos en las paredes de piedra.



La campiña de Illumina
Más allá de los muros protectores del Castillo de Illumina se extienden kilómetros de bucólica campiña. El que antaño era un tranquilo paraje se ha transformado en un campo de batalla por culpa de los Aklorian. El mero hecho de atravesar la región resulta peligroso y los viajeros han de estar alerta a las emboscadas.

Nuevo Brightwater
Intacto hasta ahora, este pueblo costero sigue siendo el lugar de vacaciones preferido de muchos cortesanos. Tras un terrible viaje por la campiña, descanse en la posada local y consiga más provisiones. No se olvide de hablar con los variopintos habitantes de la ciudad; seguro que podrán facilitarte la información que necesite.

Akloria
En el oscuro mundo de los invasores Aklorians se encuentran Cyantine Citadel, Devil's Belch Canyon y toda una serie de lugares extraños, oscuros y amenazadores, aunque inquietantemente reconocibles…

El reino de las sombras
Este aprensivo lugar es sagrado para los antropomorfos, una raza de seres mitad humanos, mitad animales. En este mundo inquietantemente familiar, desvelará los secretos de Durani-Mo y descubrirá la tumba de Farex Lore. Tome nota de todos aquellos con los que se encuentre. Al observarlos, puede que aprenda algo inesperado acerca de sí mismo.

Explorando

Navegando
Sudeki™ cuenta con dos tipos de mapas que le ayudan a desplazarse: el Mapa de navegación y los Mapas del mundo.

Mapa de navegación
El Mapa de navegación aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla.

- Rayo amarillo: es la dirección en que mira su personaje
- Puntos morados: otros miembros del grupo
- Flecha amarilla: zona en la que ha entrado
- Puntos verdes: amigos
- Puntos rojos: enemigos
- Flecha blanca: dirección de la aventura principal





Mapas del mundo



Los Mapas del mundo le ayudan a saber dónde se encuentra y hacia dónde se dirige.

Para ver los Mapas del mundo

1. Pulse la tecla M para ver el menú Principal.
2. Resalte la opción Mapas del mundo en la barra de Opciones en la parte inferior de la pantalla y, a continuación, pulse .
3. En el menú Mapas del mundo, resalte el mapa que desee consultar y pulse .
4. Utilice W, S, A y D para desplazarse y consultar las distintas zonas del mapa.

 Posada

 Tienda Kamo

 Herrero

 Comerciante



El Registro de misiones



A medida que avance por Sudeki, consulte el Registro de misiones para recordar qué tarea tiene entre manos. La primera aventura se le encomienda en el tutorial inicial.

Para ver el Registro de misiones

1. Pulse la tecla M para ver el menú Principal.
2. Resalte la opción Registro de misiones en la barra de Opciones en la parte inferior de la pantalla y, a continuación, pulse .



Puntos de guardado

Los libros con los que se encontrará en Sudeki son puntos de guardado. Para guardar la partida, camine hacia el libro y pulse .



Coleccionar objetos



Todas aquellas cosas que descubrirá en Sudeki tienen alguna utilidad. Algunas veces descubrirá cosas que no podrá identificar de inmediato. Lléveselas de todas formas; lo más probable es que las necesite más adelante.

Para coger un objeto

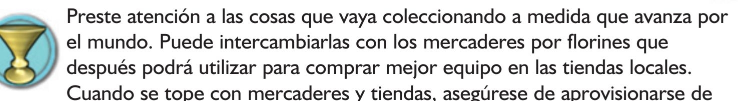
Mueva a su personaje sobre el objeto. El objeto se añadirá automáticamente al inventario del personaje.



Recuerde consultar el icono de Control en la esquina inferior izquierda de la pantalla. Cuando aparezca, significa que cerca de su personaje hay un objeto que puede examinar, coger o aplastar.



Trueque y comercio



Preste atención a las cosas que vaya coleccionando a medida que avanza por el mundo. Puede intercambiarlas con los mercaderes por florines que después podrá utilizar para comprar mejor equipo en las tiendas locales. Cuando se tope con mercaderes y tiendas, asegúrese de aprovisionarse de pociones curativas y demás cosas útiles. Recuerde que es más probable que haga un mejor trato con un comerciante ambulante que con un mercader de ciudad.

Para examinar sus objetos de valor

1. Pulse la tecla M para ver el menú Principal.
2. Resalte la opción Objetos de valor en la barra de opciones y, a continuación, pulse .

Para intercambiar o comprar

- Camine hacia el mercader local y, a continuación, pulse para hablar con él o ella.

Configuración de las opciones de juego



Puede utilizar el Menú principal para ajustar las opciones de juego como el volumen de la música, la velocidad del texto y los puntos de vista de la cámara.



Para ajustar la configuración del juego

1. Pulse la tecla M para ver el menú Principal.

2. Resalte Opciones en la barra de Opciones y, a continuación, pulse .

3. En el menú Opciones, desplácese arriba y abajo para resaltar el objeto que desea modificar; después desplácese a derecha e izquierda para ajustar la opción elegida.

Nota: Pulse para ver más información acerca de cada opción.



Los menús

Al comenzar la aventura sólo dispondrá de unos cuantos objetos y habilidades que le resultarán útiles durante su aventura, pero pronto conseguirá más armas, dinero y objetos de valor. Puede acceder a dichos objetos a través de dos menús: el Menú rápido y el Menú principal.

Menú rápido

Utilice el Menú rápido cuando esté en mitad de la acción; ralentiza el juego y le lleva directamente a los objetos que más necesitará durante el combate: armas, configuración I.A.., objetos, habilidades y ataques de espíritus. De esa forma, si necesita un Ataque de espíritu o una Panacea esmeralda con mucha urgencia, podrá conseguirlos rápidamente.

Nota: La mayoría de los objetos a los que se puede acceder desde el Menú rápido durante el combate también están disponibles en el Menú principal cuando no se está en combate.

Para utilizar un objeto desde el menú rápido

1. Pulse Q para ver el Menú rápido.

2. Desplácese por los objetos de la lista que hay en la parte superior del Menú rápido.

3. Pulse para utilizar un objeto.

Nota: El juego se ralentiza. Siempre está disponible, pero es especialmente útil durante el combate.

Menú principal

Utilice el Menú principal cuando no esté inmerso en un combate. El juego se detiene temporalmente y dispone de más opciones para elegir.

Para utilizar un objeto desde el menú principal

1. Pulse la tecla M para ver el menú Principal.

2. Desplácese por las opciones de la barra de Opciones.

3. Pulse para seleccionar un objeto.

Nota: El juego se detiene temporalmente. Disponible sólo cuando no se está en combate.

Cómo equipar al personaje



A medida que avance, querrá equipar a su personaje con nuevas y mejores armas, hechizos y objetos. Supongamos que quiere cambiar su Espada de recluta por una impresionante Espada de colmillo de mamut que acaba de encontrar. Así se hace:

Para equipar a su personaje

1. Pulse Q para ver el Menú rápido.

2. Desplácese hacia la derecha o izquierda para resaltar un objeto en la barra de Opciones en la parte superior de pantalla y pulse para seleccionar la categoría (por ejemplo Armas).

3. Desplácese hacia arriba o abajo para resaltar un arma específica (por ejemplo, el Colmillo de mamut) y, a continuación, pulse para cogerlo.

Cómo encantar armas y la armadura



Puede mejorar la eficacia de las armas y armadura pidiendo al herrero local que inscriba en ellas runas encantadas. Los herreros están en ciudades y pueblos.

Nota: Las runas redondas son más grandes y más eficaces que las runas cuadradas pequeñas. Experimente con distintas combinaciones de runas para crear sus propias armas exclusivas.

Para encantar un objeto

1. Busque y hable con un herrero local y pídale un encantamiento (pulse).

2. En el menú Herrero, pulse W y S para resaltar el arma o armadura que desee encantar y, a continuación, pulse .

3. Pulse W y S para cambiar entre las runas disponibles. Las runas cuestan dinero, así que asegúrese de que tiene suficientes florines para comprarlas.

4. Pulse para seleccionar la runa que desea aplicar al arma o armadura.

5. Si el arma o armadura tiene cabida para varias runas, seleccione una ranura para otra runa y pulse .



Objetos de acceso rápido



Mientras va de aventura, conseguirá objetos útiles como ungüentos curativos y antídotos para veneno. La forma más sencilla de acceder a dichos objetos es convertirlos en Objetos de acceso rápido asignándolos a las teclas numéricas. Puede crear un máximo de cuatro Objetos de acceso rápido.

Para crear Objetos de acceso rápido

1. Pulse la tecla M para ver el menú Principal.
2. Resalte la opción Objetos en la barra de Opciones y, a continuación, pulse 1.
3. En el menú Objetos, desplácese hasta el objeto de la lista al que desee asignar una tecla numérica (1 - 4) y, a continuación, pulse 1.
4. El nuevo Objeto de acceso rápido aparecerá como uno de los cuatro objetos en la parte superior de la lista Objetos.



Combate

Algunas estrategias de batalla son mejores que otras. Por suerte, su personaje y sus amigos cuentan con diversos talentos. A Ailish le gustan los ataques de magia a distancia, mientras que Tal prefiere blandir su espada en técnicas de combate cuerpo a cuerpo. A continuación se incluyen distintas tácticas de combate y los personajes que destacan en cada una de ellas.

Nota: Asegúrese de aprovechar cualquier oportunidad para mejorar su armadura con runas o hechizos.

Ataques cuerpo a cuerpo

¿El enemigo anda cerca? Borre la sonrisa de esa cara de Aklorian en un ataque cuerpo a cuerpo. En esta clase de ataque se utilizan las espadas, garras y demás armas de mano y funciona mejor sobre los enemigos más cercanos.

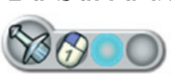
Luchadores cuerpo a cuerpo: Tal y Buki.

1	Lanzar un ataque vertical cuerpo a cuerpo
2	Lanzar un ataque horizontal cuerpo a cuerpo
R	Deshágase de varios enemigos con un ataque devastador

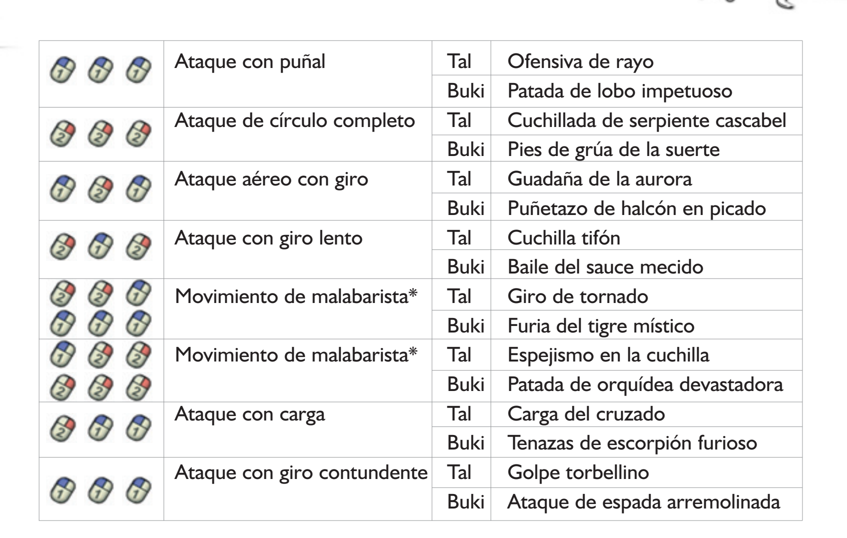
Movimientos combinados

Como se muestra en el primer tutorial de Sudeki, los luchadores cuerpo a cuerpo Tal y Buki cuentan con movimientos combinados especiales que pueden provocar distintos daños a uno o varios enemigos. Para realizar correctamente un movimiento combinado, debe pulsar una secuencia de tres botones (listados en la siguiente tabla), dentro de un plazo de tiempo determinado, como se muestra en la Barra de movimientos combinados.

La Barra de movimientos combinados



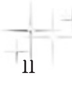
La Barra de movimientos combinados aparece en la esquina inferior izquierda durante el combate cuerpo a cuerpo y muestra los botones de movimiento combinado a medida que se pulsan. Los círculos de la Barra de movimientos combinados parpadean en azul para indicarle cuándo tiene que pulsar el siguiente botón. Si no pulsa el siguiente botón en el momento adecuado, aparece una X roja en el círculo y tendrá que volver a empezar el movimiento combinado.



Movimientos combinados para Tal y Buki

1 1 1	Ataque con puñal	Tal	Ofensiva de rayo
		Buki	Patada de lobo impetuoso
2 2 2	Ataque de círculo completo	Tal	Cuchillada de serpiente cascabel
		Buki	Pies de grúa de la suerte
1 2 1	Ataque aéreo con giro	Tal	Guadaña de la aurora
		Buki	Puñetazo de halcón en picado
2 1 2	Ataque con giro lento	Tal	Cuchilla tifón
		Buki	Baile del sauce mecido
2 2 1 1 1 1	Movimiento de malabarista*	Tal	Giro de tornado
		Buki	Furia del tigre místico
1 2 2 2 2 2	Movimiento de malabarista*	Tal	Espejismo en la cuchilla
		Buki	Patada de orquídea devastadora
2 1 1	Ataque con carga	Tal	Carga del cruzado
		Buki	Tenazas de escorpión furioso
1 1 1	Ataque con giro contundente	Tal	Golpe torbellino
		Buki	Ataque de espada arremolinada

* Se trata de “movimientos malabares”. Puede repetir el último movimiento de la secuencia hasta tres veces pulsando el último botón repetidamente.





Ataques a distancia

En algunas ocasiones es más acertado atacar desde lejos, sobre todo si el enemigo te supera en número o en equipación. Los luchadores a distancia prefieren las pistolas, báculos mágicos y algunos hechizos.

Al usar los ataques a distancia se vacía el indicador morado. Normalmente el indicador se va recargando con el tiempo, pero en el caso de ciertas armas es necesario descargarlo del todo para poder volver a cargarlo.

Luchadores a distancia: Ailish y Elco.

	Disparar
R	Apartar a varios enemigos



Ataques de espíritus

Cada personaje puede ganar dos tipos de ataques de espíritus: un ataque de estado o un ataque que provoca daños. Luchadores de ataques de espíritus: Los ataques de espíritus están disponibles para todos los PC.

La barra PAE

Antes de lanzar un ataque de espíritu, su personaje necesita tener suficientes puntos de ataque de espíritu (PAE). La barra PAE plateada le indica que tiene 100 PAE, suficientes para realizar un ataque de estado simple. Cuando la barra se pone de color dorado, significa que tiene 200 PAE, suficientes para realizar dos ataques de estado o un ataque de daños simple. Los primeros ataques de espíritus que consiga serán normalmente los ataques que provocan daños más caros, para los que necesitará una barra PAE dorada.

Nota: Al realizar ataques de espíritus, se reduce el número de PAE. Puede obtener PAE matando a los enemigos y siendo alcanzado durante el combate.

Para lanzar un ataque de espíritus

1. Compruebe que la barra PAE está llena.

2. Pulse la barra espaciadora para entrar al Menú rápido.

3. Desplácese a la opción ataques de espíritus.

4. Resalte un ataque de espíritus en la lista y pulse .

Monstruos



Seguramente ya se habrá dado cuenta de que hay numerosos bichos que lo único que quieren es hacerle la vida imposible y evitar que logre su objetivo. Para ver más detalles sobre estas plagas, consulte el Compendio de monstruos en el Menú principal. Cada monstruo que mate aparecerá en el compendio con una lista de sus puntos fuertes y débiles.



Cómo determinar el comportamiento del personaje

Puede crear una fuerza de lucha efectiva especificando el comportamiento de sus héroes durante el combate. Por ejemplo, tal vez desee que Tal ataque al enemigo de forma agresiva mientras Ailish utiliza su báculo mágico al mismo tiempo. Para ello debe ajustar la I.A. (inteligencia artificial) del personaje.

Cada personaje tiene tres propiedades:

- **Ataque:** atacar sin preocuparse de defender.
- **Defensa:** atacar al enemigo que amenace al personaje principal.
- **Retirada:** evitar el combate independientemente de la situación.

Para modificar la I.A. del personaje

1. Pulse la barra espaciadora para ver el Menú rápido.

2. Desplácese a izquierda o derecha para resaltar la opción Configurar I.A. en la parte superior de la pantalla.

3. Desplácese arriba y abajo para resaltar el personaje que desea modificar y, a continuación, pulse .

4. Desplácese arriba y abajo para examinar los atributos en la lista y, a continuación, pulse para configurar el atributo del personaje en cuestión.

Nota: Sólo puede determinar un comportamiento I.A. para cada personaje. Por ejemplo, Buki puede atacar o defender, pero no puede hacer ambos al mismo tiempo.

Cómo cambiar de personaje

Ningún héroe lucha en solitario. Tal, Ailish, Buki y Elco forman un equipo y descubrirá que cada uno de ellos contribuye de forma única y valiosa a las distintas aventuras. En determinadas circunstancias, el ataque mágico a distancia de Ailish sea una elección más acertada que la espada de Tal. Y la mochila propulsora de Elco puede resultar más útil que las garras de Buki para superar ciertos obstáculos. Asegúrese de cambiar al personaje adecuado según las circunstancias.

Para cambiar de personaje

- Pulse F1 o F2.



Salud y recuperación



La salud del personaje aparece reflejada en la barra PI a la izquierda de su respectivo retrato. Si el personaje tiene poca energía o está gravemente herido, tómese un momento para recuperarlo antes de seguir adelante. A veces conseguirá pociones curativas mientras se deshace de los enemigos. Si le sobran unos florines, puede comprar una poción curativa a un mercader. Algunos hechizos curan las heridas, como también lo hace el descansar en una posada.

Para curar a un personaje

1. Pulse F1 o F2 para cambiar al personaje que está bajo de PI.

2. Pulse la barra espaciadora para ver el Menú rápido.

3. Desplácese hasta el objeto curativo o el hechizo mágico y, a continuación, pulse .

Nota: Sólo podrá utilizar el hechizo curativo durante el combate.



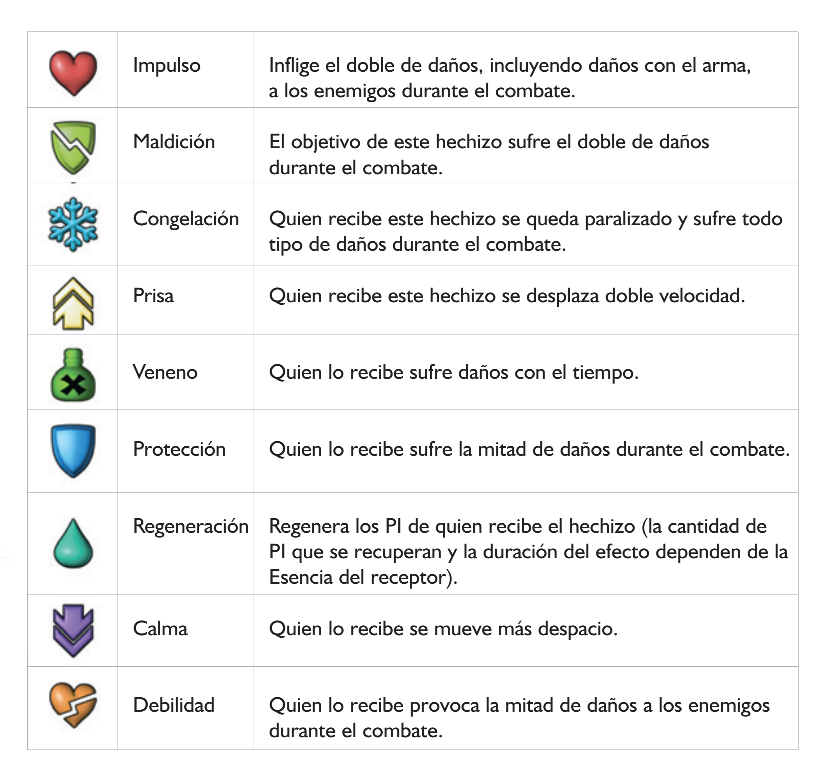
Efectos de estado

Algunos enemigos lanzan ataques con efecto de estado que afectan al "estado" de su personaje. Usted, a su vez, puede afectar al estado de los enemigos adquiriendo runas para las armas y armadura.

Algunos efectos de estado pueden ser beneficiosos. Por ejemplo, puede coleccionar objetos (como panaceas), que le proporcionan inmunidad frente a efectos de estado dañinos (como el veneno) o le permiten "potenciar" las habilidades de sus compañeros.

La versión en blanco y negro del icono de efecto de estado indica que es temporalmente inmune a dicho tipo de efecto.

Nota: La duración del efecto de estado depende de la cantidad de Esencia que tenga la persona que lanza el hechizo. Cuanta más Esencia, más durará el efecto y mayor será el daño o la magia beneficiosa.



	Impulso	Inflige el doble de daños, incluyendo daños con el arma, a los enemigos durante el combate.
	Maldición	El objetivo de este hechizo sufre el doble de daños durante el combate.
	Congelación	Quien recibe este hechizo se queda paralizado y sufre todo tipo de daños durante el combate.
	Prisa	Quien recibe este hechizo se desplaza doble velocidad.
	Veneno	Quien lo recibe sufre daños con el tiempo.
	Protección	Quien lo recibe sufre la mitad de daños durante el combate.
	Regeneración	Regenera los PI de quien recibe el hechizo (la cantidad de PI que se recuperan y la duración del efecto dependen de la Esencia del receptor).
	Calma	Quien lo recibe se mueve más despacio.
	Debilidad	Quien lo recibe provoca la mitad de daños a los enemigos durante el combate.



Mejora de los personajes



Cada personaje de Sudeki comienza en el nivel básico. A medida que avance por el juego irá adquiriendo Puntos de experiencia (PE) al matar a los monstruos, terminar aventuras y resolver acertijos. Cuando haya obtenido suficientes PE para "ascender" (subir al siguiente nivel), ganará también Puntos de mejora (PM). Puede hacer mejorar a su personaje invirtiendo PM en atributos y habilidades en el menú Mejoras. La cantidad de PE que necesita un personaje para alcanzar el siguiente nivel aparece indicado en el Menú principal.



Nota: Asegúrese de comprobar la barra de Opciones en la parte inferior del Menú principal al pasar de nivel. Cada vez que consiga objetos nuevos aparecerá un signo de más verde junto al icono de la categoría.



Atributos

Lo ideal sería que todos los personajes alcanzasen un equilibrio entre los siguientes atributos (que también aparecen en el Menú principal, junto al personaje):

- La Salud se mide en Puntos de impacto (PI) y le permiten soportar más daños. Puede adquirir más salud para sus personajes comprando atributos en el menú de Mejoras.
- La Habilidad se mide en Puntos de habilidad (PH) y le permiten realizar más Ataques de habilidad. Al gastar PM en habilidades aumenta la cantidad de PH que tiene el personaje. Al realizar Ataques de habilidad se usan PH; descanse en la posada o utilice pociones para restablecer sus PH.
- La Potencia aumenta el número de ataques cuerpo a cuerpo y a distancia del personaje.
- La Esencia potencia la duración y el daño de los Ataques de habilidad del personaje, aumenta la fuerza de las criaturas a las que invocan y aumenta también su capacidad curativa.



Habilidades

Además de sus talentos innatos, Tal, Ailish, Elco y Buki cuentan con habilidades exclusivas que puede comprar para disponer de más tácticas durante el combate. Con ellas podrán realizar ataques especiales denominados Ataques de habilidad. Para los Ataques de habilidad se necesitan Puntos de habilidad (PH), por lo que sólo podrá realizar una serie limitada de ataques; después tendrá que utilizar pociones o descansar en la posada para obtener más. Puede controlar algunos de los Ataques de habilidad de los luchadores cuerpo a cuerpo Tal y Buki. Otros Ataques de habilidad, como la curación, afectarán a todos los miembros del grupo.

Nota: Los personajes no podrán ser atacados ni sufrirán daños mientras realizan Ataques de habilidad. Al aumentar la Esencia de los personajes, sus Ataques de habilidad duran más y provocan más daños.

Cómo mejorar un personaje (Compra de atributos y habilidades)

1. Pulse la tecla M para ver el menú Principal.
2. Desplácese a derecha o izquierda para seleccionar la opción Mejora de los personajes en la barra de Opciones y, a continuación, pulse .
3. Desplácese arriba o abajo en el menú Mejoras para examinar los detalles de los atributos y habilidades disponibles (cantidad de aumento, nivel necesario, descripción, etc.).
4. Resalte el atributo o habilidad que desee comprar y, a continuación, pulse .

Nota: No podrá mejorar a su personaje durante un combate.



Así comienza...

Mientras las bestias derraman sangre inocente,
Cuatro héroes se unen para combatir el mal.
Pero cuando la luz y la oscuridad se invierten,
Verá la sombra de su propia alma.

Garantía Limitada

Apoyo Tecnico

Si se produjeran problemas o dificultades técnicas con el juego contáctenos en:

ZOO Digital Publishing

Teléfono: +44 (0) 114 241 3736
E-mail: customersupport@zoodigitalpublishing.com

Nuestras líneas telefónicas están abiertas de 10.00 a 16.30, además existe un contestador automático disponible las 24 horas si se desea dejar un mensaje fuera de este horario.





Credits

CLIMAX

Sudeki PC Team

Executive Producers
Karl Jeffery
Simon Gardner

General Manager
Philip James

Art Director
James Brace

Technical Director
Chris Keegan

Producer
Mark Simmons

Project Planner
Gary Burchell

Lead Programmer
Dave Owens

Programmers
Richard Nutman
Dominic Wong
Chris Wasmuth
Leigh Bird
Stewart Lynch

Artists
Jerry Smith

Designers
Mark Davies

Lead Tester
Sameer Malik

Testers
Russell Lynn

Special Thanks
Peader Connolly
Josh Goldberg
Sarah Wells
Louise Booker
Pebbles
Tereza Owens
Paris Rae Owens
Pharrell Ronnie Owens
Lara
Freya

ZOO Digital Publishing

Development Manager
Patrick Armstrong

Production Director
Peter Dalton

Production Coordinator
Elaine Green

Graphic Design
Sita Lambden

Sales
Barry Hatch
Matt Hill

PR Manager
Martin Kitney

Senior Product Manager
Rob Bartholomew

Product Manager
Suzanne Taylor

Marketing Assistant
Penny Allchurch

Quality Assurance
RelQ

Original Sudeki Game Development Team

Game Director
Jason Avent

Producer
Mark Simmons

Assistant Producer
Tim Adams

Lead Designer
Tuomas Pirinen

Designers
Cal Blagbrough
Mark Davies
Trevor Gamon
Bill Green
Don Kirkland
Nana Louise Nielsen
Kevin Nolan
Gareth Noyce
James Parham
Matt Simmonds

Designer \ Scriptwriter
Eamon Murtagh

Lead Programmer
Stewart Lynch

Lead Tech Programmer
Leigh Bird

Programmers
Will Bolam
Dean Calver
Andrew Earle
Alex Houghton
Gareth Lewin
Mark Lyhane
Mark Neale
Barry Northern
Richard Nutman
Dave Owens
Lee Reeves
Chris Wasmuth
Dominic Wong

Art Manager
Chris Gottgetreu

Lead Environment Artists
Dan Attwell
Richard Turner

Environment Artists
Andi Forster
Chris Gregory
Gerrit Lindenboom
Pete Maton
Graham Potts

Lead Character Artist
Kevin Martin

Character Artists
Jim Manning
Francis Martins
Elco Vossers

Lead Animator
Iain Haskell

Animators
James Clark
Andy Davies
Guy Davies
Yasumiko Cindy Lo
Ross Stanton
Lexi Sydie

Lead SFX Artist
Thor Hayton

SFX Artists
Duncan Brown
Paul Christey
Alex Cole
Shareef El Shana
Neale Williams

UI Artist
Jerry Smith

Concept Artists
Jason Brashil
Niki Broughton
Phillip Jackson

Technical Artists
Greg Cox
Doug Townsley
Wai-Hung Wan

Lead Sound Designer
Tom Colvin

Sound Designers
Mark Knight

Lead QA
Sameer Malik

QA Team
Russell Linn
Barry Martin
Stuart Thomson

Contract Test Team
Andy Dobson
Ben Mason
David Kesteven
Jarek Klieber
Josh Roulston
Rob Shread
Arron Shutt

Climax Group IT
Jim Clews

